

GUÍAS & TRUCOS

GUÍA PARA
COMPLETAR
EL JUEGO
AL 100%

DEAD SPACE 2

► Paso a paso
► Armas y objetos
► Estrategias y extras

¡Y los mejores
trucos para todas
las consolas!



EL KIOSKO DE MIC___MIC

DEAD SPACE 2

Para el ingeniero Isaac Clarke su "relación" con los necromorfos no ha hecho más que empezar. Descubre como salir de una pieza de la estación espacial de Saturno y como conseguir todos los objetos y extras.

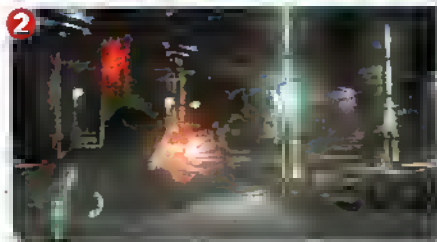
CAPÍTULO 1. La pesadilla vuelve a empezar

OBJETOS IMPRESCINDIBLES

- ➔ **Linterna:** Te la da el paciente que te libera de las aladuras de la camisa de fuerza. En la taquilla.
- ➔ **Captura cinética:** La obtienes al desactivar el panel de la cama sobre la que levita otro paciente.
- ➔ **Cortadora de plasma:** La consigues al desactivar un panel de otra cama en la que están operando a un paciente vivo, al que está atacando un "necro".
- ➔ **Estabilización:** Para hacerte con esta habilidad debes piratear un panel en la sala de admisión.

MOMENTOS CLAVE

- ➔ **Los momentos clave** son los que ilustramos con las pantallas que acompañan a cada capítulo. Son los momentos que requieren más explicación, los más difíciles, novedosos o espectaculares.
- 1. El primer puzle** llega tras coger el poder de estabilización. Tienes que activar el interruptor y ralentizar la puerta para que te dé tiempo a salir.
- 2. Para acabar con el jefe final**, dispárale a las zonas amarillas de sus brazos e intenta ralentizarle.



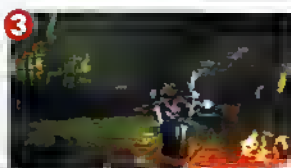
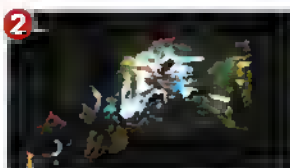
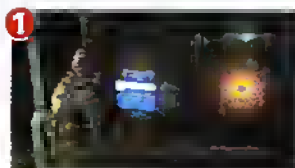
CAPÍTULO 2. ¡Necromorfos al treeeeen!

OBJETOS IMPRESCINDIBLES

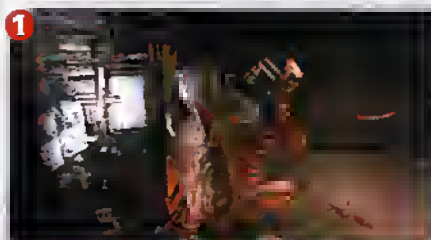
- **Diagrama nodo de energía:** Está en la habitación que se desbloquea con un nodo de energía.
- **Diagrama rille de impulsos:** Detrás del vagón de metro, una vez que te has logrado soltar, en una estantería tienes el diagrama para este arma.
- **Diagrama carga de estabilizador:** En las vías del metro frente al vagón por el que entras.

MOMENTOS CLAVE

1. **Las habitaciones de nodo:** Están llenas de objetos y suministros. Requieren un nodo de energía para abrirse; por eso siempre has de llevar al menos 1.
2. **Los enemigos de este capítulo** empiezan a ser más rápidos y peligrosos, así que mucho ojo.
3. **Colgando del vagón:** Es muy útil ralentizar a los necromorfos explosivos y ser rápido con el gatillo.



CAPÍTULO 3. Aprendiendo a sobrevivir



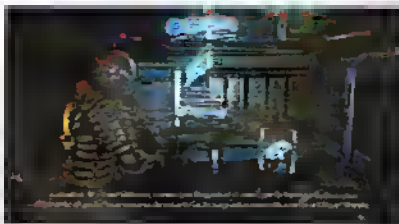
OBJETOS IMPRESCINDIBLES

- **Diagrama munición de jabalinas:** Al salir de la guardería donde tienes la visión junto al ventanal, tras acabar con 2 necromorfos infectadores.

MOMENTOS CLAVE

1. **Secuencias de botones:** En ataques cercanos de "necros" y en otras ocasiones hay que pulsar botones como un loco para salvar la vida.
2. **Grupos de enemigos:** Ataca siempre al "necro" más rápido o al que sea el más fuerte del grupo.
3. **Gravedad cero:** Usa tus propulsores y el stick analógico para esquivar los bloques que caen.

CAPÍTULO 4. Desmembrando la Iglesia de la Unitología

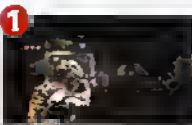


OBJETOS IMPRESCINDIBLES

- **Diagrama Traje de Seguridad:** Después de pasar por la puerta que tienes que ralentizar, encontrarás este traje al entrar en la siguiente sala, encima de un contenedor.

MOMENTOS CLAVE

1. **Puerta sin fusible:** Coloca el fusible cercano en la puerta. Se cierra demasiado rápido, así que tendrás que ralentizarla para pasar.
2. **Corredores:** Lo mejor que puedes hacer es ralentizarlos cuando se lanzan a por ti.



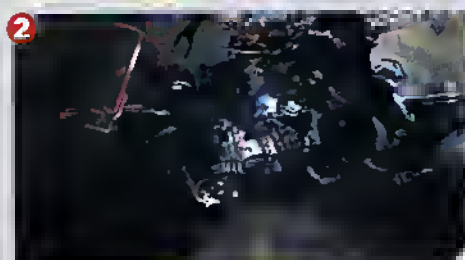
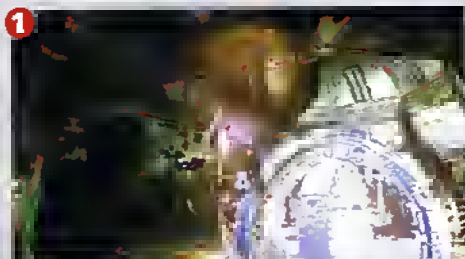
CAPÍTULO 5. Batallas espaciales en gravedad cero

OBJETOS IMPRESCINDIBLES

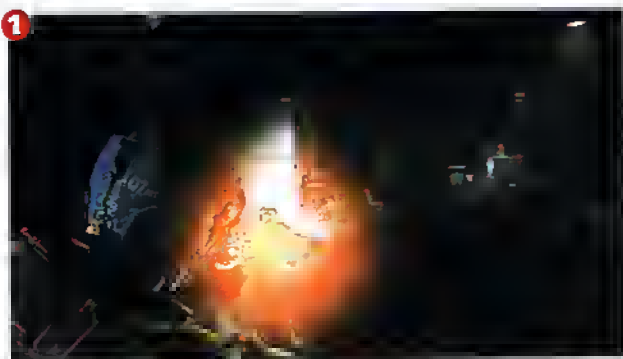
- **Diagrama de Sierra Trituradora:** Al pasar la zona de congelación, en la sala del generador.
- **Diagrama Botiquín Mediano:** Lo verás flotando en el aire cuando pasas por el tubo en gravedad cero por el que caen los contenedores.
- **Diagrama de Munición Lineal:** Después de la zona de gravedad cero, pasa por el tubo de ventilación, atraviesa la siguiente puerta y a tu derecha encontrarás el diagrama.
- **Diagrama Detonador:** Tras la batalla con los niños necromorfos, verás el diagrama en la 1ª sala con punto de guardado que encuentras.

MOMENTOS CLAVE

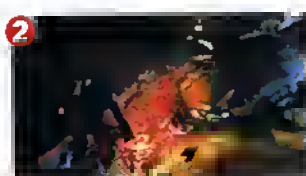
- 1. Parar la maquinaria:** Para conseguir detener el generador tienes que ralentizar los anillos giratorios y extraer rápidamente todos los íreos magnéticos usando tu energía cinética.
- 2. Jefe final:** Primero dispárale a las zonas amarillentas. Cuando te tire al suelo, levántate, abre la puerta y al salir al espacio dispara a los depósitos explosivos para deshacerte de él.



CAPÍTULO 6. Conociendo a más supervivientes



LOS ENEMIGOS NO SON SIEMPRE GRANDES Y FIEROS, pero sí que son igual de temibles, como estas larvas lanzadoras de minas, así que ve con mucho cuidado.

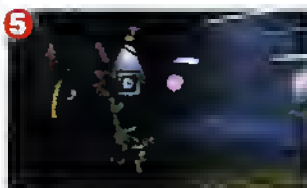
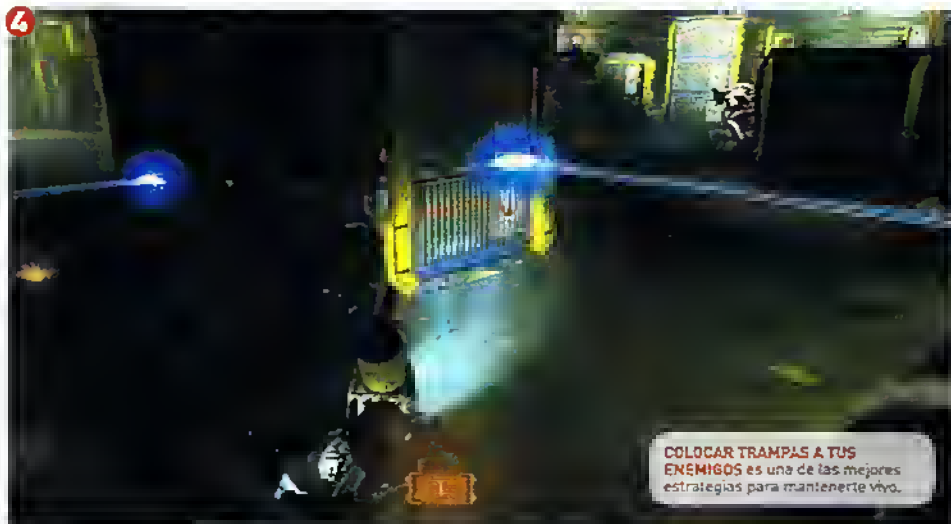


OBJETOS IMPRESCINDIBLES

- **Diagrama de Rifle Buscador:** En la primera sala de guardado del capítulo, entra por la puerta de la derecha para cogerlo del suelo.
- **Diagrama de Lanzallamas:** Se encuentra dentro de la guardería, en la segunda clase en la que puedes entrar.

MOMENTOS CLAVE

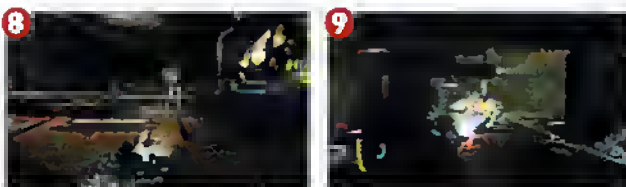
- 1. Escupidores:** En este capítulo te encontrarás bastante a menudo con estos enemigos. Se encuentran pegados a paredes, techos o suelos y solo atacan cuando te acercas a ellos tirando una especie de mina explosiva que te quita mucha energía. Para localizarlos antes de acercarte a ellos, solo te valdrá observar con tu linterna al entrar en una habitación y escuchar el característico sonido que hacen.



2. Incendio en gravedad cero: Para superar esta zona debes volar por la habitación para encontrar los fusibles y quitarlos para que la energía se apague, y con ella el incendio. Además, coge uno de los fusibles retirados y llévalo a la habitación tras el incendio para restablecer la electricidad.

3. Ascensor con pasajero: Tras el incendio te encontrarás con un necro dentro del ascensor. ¡Te llevará un buen susto!

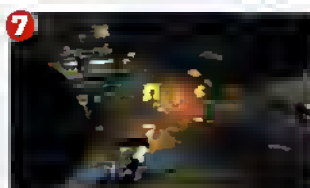
4. Más corredores: Para eliminar a los corredores en la sala de los contenedores, lo mejor es colocarte en una zona sin salidas y plantar minas en los accesos.



5. Haciendo de "hacker": Tras la batalla con los corredores tendrás que piratear este panel. Para hacerlo tienes que girar el stick izquierdo hasta que el triángulo se vuelva azul 3 veces. Pan comido, ¿verdad?

6. Encuentro con Ellie: Cuando llegues al centro comercial te encontrarás a Ellie, una superviviente muy dura que te echará un cable.

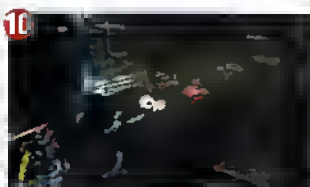
7. Enemigos en la guardería: Al entrar en la 1ª clase, y en más zonas de ahora en adelante, te enfrentarás a estos bebés explosivos, que avanzan lentos, pero que causan mucho daño.



8. Obra de teatro: En el teatro te enfrentarás con montones de niños necromorfos. Un tiro del rifle de impulsos les eliminará.

9. Batalla peliaguda: Al ver de nuevo a Ellie te enfrentarás a un "necro" bastante duro. Dispara a las zonas infectadas (amarillas) de los hombros y usa minas para ir frenándole.

10. Tentáculos: Tras la batalla llegarás a una sala con un enemigo pegado a la pared que te lanza pequeños tentáculos. Acaba rápido con él o te lanzará más y más "pequeñines". Como premio por eliminarle tendrás un semiconductor.



CAPÍTULO 7. La cosa empieza a ponerse muy fea



OBJETOS IMPRESCINDIBLES

- **Diagrama de Cuchillas de Sierra:** Está en el suelo de la 1ª zona de gravedad cero, junto al cadáver.
- **Diagrama Cañón de Energía:** en la sala circular tras el ascensor.
- **Diagrama Rayo de Contacto:** En la habitación de nodo de que hay tras desactivar el ordenador.

MOMENTOS CLAVE

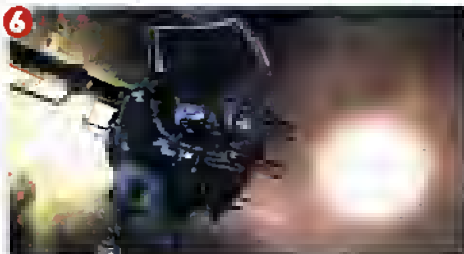
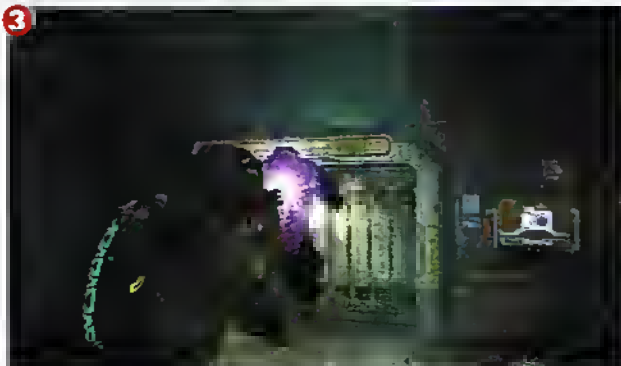
1. Zona de gravedad cero: Tienes que disparar al depósito explosivo

para alejar la roca. Luego baja volando y dispara a los depósitos para subir el ascensor.

2. **El peor viaje en ascensor:** Dispara a las zonas amarillas de los brazos para evitar que te ataquen desde las ventanas.
3. **Usando un cadáver:** Cuando la IA no te permita pasar debes poner el cadáver de Howard (está en la habitación de atrás, en la cama) junto a la puerta.
4. **Ser precavido para sobrevivir:** Para evitar que los "necros" destruyan el cristal y te mate el vacío, coge los depósitos

explosivos con la telequinesis y apártalos de la zona antes de que se activen las minas trampa.

5. **Acceder al ordenador:** Tienes que colocar los 4 fusibles de cada panel en la posición que te indica en el suelo junto a la ventana.
6. **Mover las placas solares:** En la 2ª zona de gravedad cero tienes que mover 2 paneles para reflejar el rayo a la siguiente placa.
7. **Batalla en silencio:** Después del vuelo acaba con la horda de "necros". Aunque Ellie te insista en salir pitando, acaba con todos y recoge los suministros.



CAPÍTULO 8.

A Isaac le persiguen hasta en gravedad cero

OBJETOS IMPRESCINDIBLES

- **Diagrama de Traje Vintage:** Justo antes de la puerta hacia la sala de descanso hay una habitación que se abre con un nodo de energía.
- **Diagrama de Minas de Detonación:** Tras hablar con Ellie y cruzar a la puerta, junto a un cadáver.
- **Diagrama de Botiquín Grande:** En la habitación en la que te encuentras con Ellie y Siros.

MOMENTOS CLAVE

- 1. Zona de gravedad cero 1:** Lo primero que debes hacer es colocar un depósito explosivo en la puerta y dispararle para que propulse la mole de metal y se abra. Luego deberás ralentizar unas mortíferas cuchillas, un bloque que pasa por unos rayos y unos tornos para poder avanzar y por último oír la puerta que abrir con depósitos.
- 2. Zona de gravedad cero 2:** Debes aprovechar cuando los anillos de fuego se apagan para pasar y acabar con el enemigo del fondo que te lanza minas explosivas. Esquiva las minas moviéndote lateralmente con los propulsores.

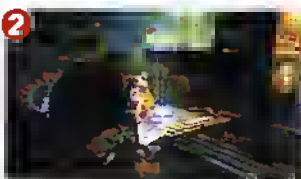
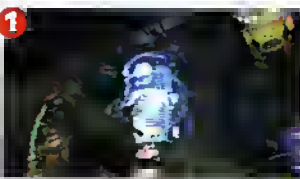


PARA COLOCAR UN DEPÓSITO llévalo hasta la puerta y al acercarlo se colocará automáticamente sobre ella.



PARA ACABAR CON EL ENEMIGO DE ABAJO te vendrá muy bien usar el rifle buscador y disparar con él desde lejos.

CAPÍTULO 9. Quitándote obstáculos de en medio



OBJETOS IMPRESCINDIBLES

- **Diagrama de Combustible Inflamable:** Un par de salas más adelante del almacén, en un camino con minas a la derecha.
- **Diagrama de proyectiles Buscadores:** A la derecha del ascensor que debes tomar en tu primera parada en el monorail.

MOMENTOS CLAVE

- 1. Poniendo en marcha el monorail:** Para poder usar

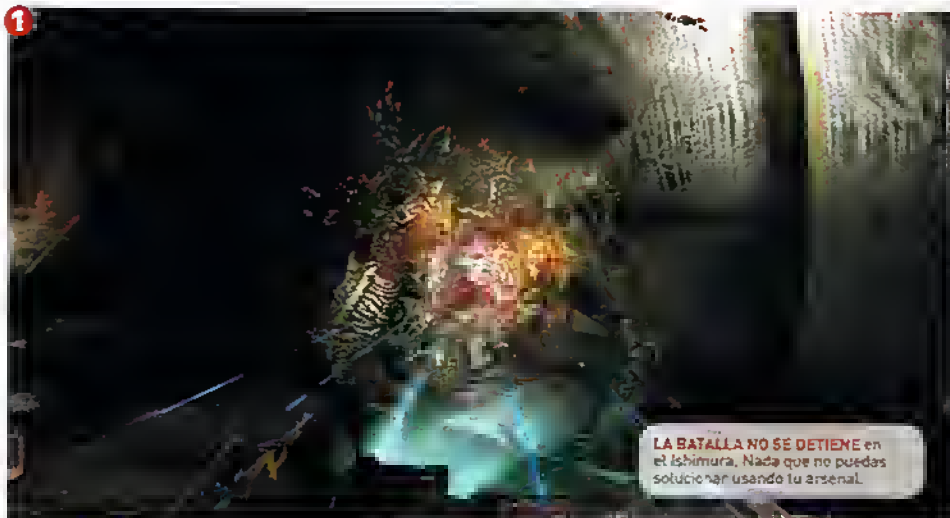
este transporte tendrás que reconstruir la maquinaria que lo activa. Primero debes coger la pieza circular de bordes azules del suelo y colocarla. Luego mover los dos paneles amarillos de ambos lados y ralentizarlos (una vez que los has abierto) para evitar que se cierran antes de que te hagas con la pieza que hay en el interior de cada uno.

- 2. Luchando en inferioridad:** Hay momentos en los que te verás superado por los enemigos, como poco después de bajar del monorail por primera vez.

Te saldrán corredores, reptadores, etc., así que no es mala idea que irates de acorralarte y usar minas para asegurarte de no perder mucha energía. Es una estrategia más lenta que ir a por ellos pero te saldrá más rentable.

- 3. Acaba con el tentáculo:** Llegarás a un punto de guardado, y en la sala conseguirás un tentáculo que obstruye el camino. Lanza los depósitos cercanos contra los contenedores para que estallen y el tentáculo se retire mientras acabas con más "necros".

CAPÍTULO 10. ¿Volver a la Ishimura?, ¡No, por favor!



OBJETOS IMPRESCINDIBLES

→ **Diagrama de carga de Cañón de Energía:** La munición para este arma te está esperando en el suelo junto a la centrifugadora.

MOMENTOS CLAVE

1. El primer enemigo de la Ishimura: Tras avanzar durante varios minutos por la nave recogiendo suministros y sin enfrentarte a ningún necromorfo, llegarás a un pasillo largo y poco

iluminado. Detrás de una caja aparecerá el primer enemigo. Es bastante duro, pero lo peor es que tras él, y hasta que llegues al otro extremo del pasillo, te las verás con un montón de enemigos. Guarda reservas de botiquines para sobrevivir.

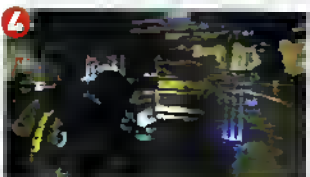
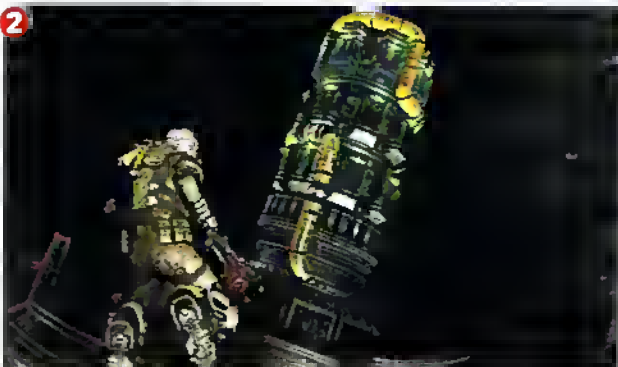
2. Completando la centrifugadora:

Al pasar las puerta de la zona de descontaminación llegarás a una zona de gravedad cero en la que debes recoger las piezas repartidas por la sala y colocarlas en la centrifugadora. Cada pieza debe completar el camino de la

tubería amarilla, al más puro estilo 'Pipemania' o de aquel minijuego de *Slashback*.

3. La sala con rayos: En esta habitación tienes que quitar el fusible de la pared para que desaparezcan los rayos que te impiden el paso. El problema es que al hacerlo te saldrán reptadores y otros 'necros' para complicarte la vida.

4. Necromorfos hasta en la sopa: Tras la segunda zona de gravedad cero te enfrentarás a una horda de 'necros'. Usa minas para salir airoso de la cruenta batalla.



CAPÍTULO 11.

Empezando a enfrentarte a tus peores miedos

OBJETOS IMPRESCINDIBLES

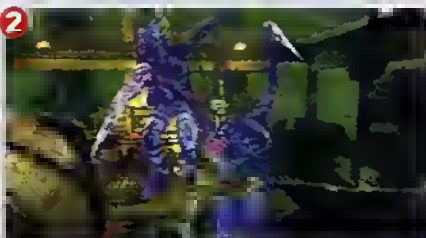
→ **Diagrama de Traje Avanzado:** Al entrar por la puerta hacia el pabellón minero B, abre la puerta de nodo de energía y lo encontrarás dentro.

MOMENTOS CLAVE

- 1. Zona de gravedad cero:** Después de la escena con Ellie serás arrastrado a una zona de gravedad cero en la que encontrarás suministros y, pegado a una pared, un necro de los que te lanzan minas. Para poder avanzar tienes que colocar un depósito explosivo para mover los contenedores de los que salen los rayos rojos, que de otro modo te fulminarían. Al disparar al depósito se moverán los rayos y podrás entrar volando por el agujero. Cuidado con los necromorfos "geiser" que hay dentro.
- 2. Nadie dijo que fuera fácil:** Después de la visión de la novia de Isaac deberás subir por un montacargas. Te enfrentarán con más de 10 necromorfos en muy poco tiempo. Te vendrá de perlas contar con la sierra trituradora y con unas cuantas refortificaciones para hacerte frente.



EN GRAVEDAD CERO no sabrás qué es el suelo y qué el techo. Usa RB o R1 para situar la cámara mirando al suelo.



PUEDES RECUPERAR ENERGÍA Y ESTABILIZACIÓN en combate si hay botiquines y recargadores en tu inventario.

CAPÍTULO 12.

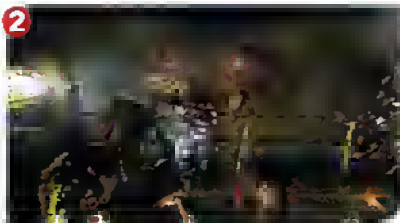
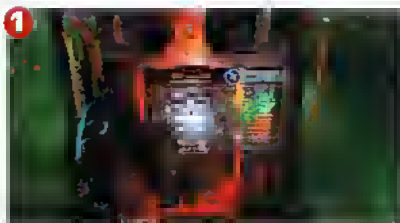
Huida a bordo de un taladro gigante

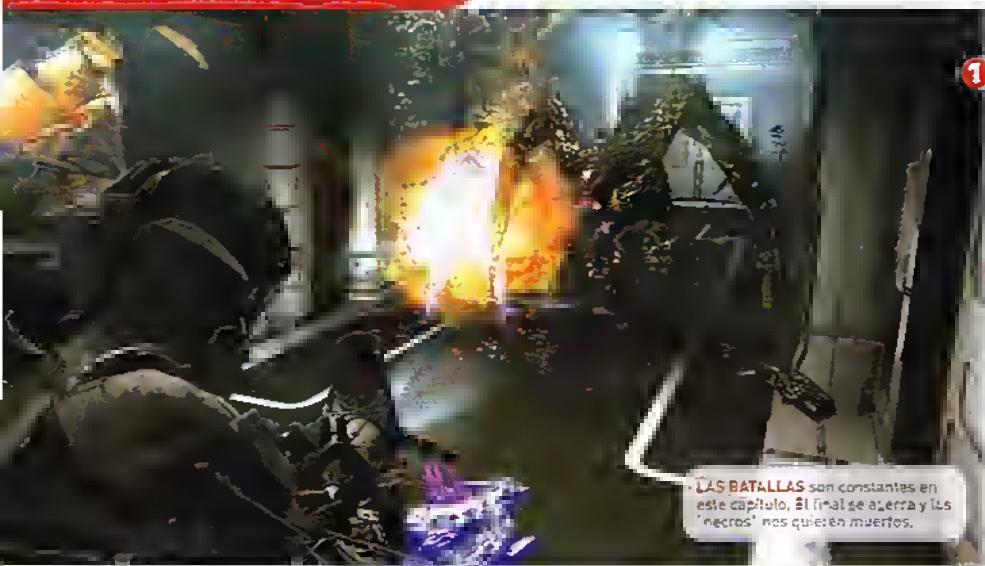
OBJETOS IMPRESCINDIBLES

→ **Semiconductor de Diamante:** En este capítulo no hay diagramas que recoger, así que lo más interesante es un semiconductor de diamante que está en la rampa a la izquierda del taladro.

MOMENTOS CLAVE

- **Coloca el fusible:** Lo primero que debes hacer para poner en marcha el taladro es recoger el fusible tras los "necros geiser" que escupen minas y ponerlo en la base del taladro.
- 1. La placa de circuitos:** Es fácil de encontrar al subir por la rampa junto al taladro. Ve por el montacargas, desmembra a los 2 "necros" que te salen y extráela del panel. Al colocarla en la base del taladro, Ellie comenzará a girar el aparato para que puedas subir por el ascensor. Durante este momento (bastante largo) no dejarán de salirte "necros niño" e incluso algún otro más. Si tienes la habilidad suficiente puede ser un buen lugar para coger munición de los necromorfos caídos.
- 2. Un viaje muy movidito:** Cuando subas al taladro te espera uno de los enfrentamientos más largos y difíciles. Además de los "necros" que se subirán al taladro para acabar contigo, tendrás que hacer frente a más enemigos que te lanzan proyectiles de las paredes. Si estás atento podrás hacerte con unos cuantos suministros por las paredes del oscuro túnel.





LAS BATALLAS son constantes en este capítulo. Al final se acerca a los "necros" nos quieren muertos.

CAPÍTULO 13. La lucha no te dará ni un respiro

MOMENTOS CLAVE

- 1. A partirse la cara:** Justo después de la emotiva escena y de usar el ascensor, llegarás a una gran sala con escaleras a ambos lados por la que verás montones de necros que intentan llegar a una gran puerta. La batalla va a ser bastante dura, así que asegúrate de llegar a este punto con suficientes botiquines y recargadores de estabilización en tu inventario. Tampoco te vendría mal (para esta batalla, y para lo que te queda de aventura) haber subido los atributos de tu traje y tu estabilización.
- 2. Ganando acceso a la efígie:** Después de que retires el fusible que elimina la luz de la zona y de, es entrar a las hordas de necromerfics, empezarás a

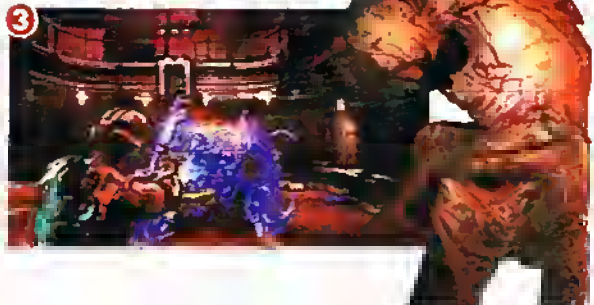
avanzar por las instalaciones del Proyecto. Tendrás que abrir una puerta de ADN usando un cadáver, resistir hordas de "necros" mientras avanzas, enfrentarte a un nuevo enemigo (una especie de médico que es lento, pero muy resistente), eliminar a un buen grupo de corredores y mucho más hasta que tengas una nueva visión. Al cruzar la puerta llegarás a una sala con unos láseres que van girando por la sala. Aprovecha cuando pasen para ir corriendo a la siguiente salida. En la tercera, sube por el elevador y en el panel desactiva los láseres de la efígie.

- 3. El conducto térmico:** Después de desactivar los láseres llegarás al conducto térmico, una zona plagada de necromerfics a los que

enfrentarás. Además de hallar muchos suministros, tendrás que salir vivo de dos salas muy parecidas en las que te verás asfixiado por la cantidad de necros (usa la sierra y el cañón lineal para salir vivo). Al llegar a un panel que debes piratear te aparecerá un "necro" de brazos gigantes. Usa el contenedor azul cercano para lanzárselo a tu enemigo y así ralentizarle por mucho más tiempo que si usases la estabilización de tu traje.

Luego despliega toda tu artillería para acabar con él.

- 4. Operando a Isaac:** Poco después llegarás a una nueva zona con un almacén, un panel de mejoras y un punto de guardado. Baja por el



ascensor y llegarás a una sala en la que te espera Nicole. Contempla la escena y entrarás en la extraña máquina. Tienes que colocar el afilado metal en la pupila de Isaac e ir pulsando A (X en PS3) mientras el color del láser sea azul (lo que significa que lo tienes bien colocado en la pupila). Al mismo tiempo debes controlar las pulsaciones de Isaac y ajustar el metal con los movimientos del ojo. La otra cifra que aparece en el monitor te indica la distancia que te queda para llegar al ojo. El último momento es el más importante así que asegúrate de mantener el láser azul en ese último instante.



ESTA ESPECIE DE MINIJUEGO es una de las posibles muertes del pobre Isaac. Sabemos que es una pena, pero es que hay escenas realmente brutales.

CAPÍTULO 14. La amenaza indestructible

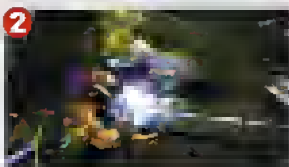
MOMENTOS CLAVE

1. El necromorfo invencible: Durante este capítulo y parte del siguiente te perseguirá este necromorfo al que sólo puedes "frenar". Se mueve muy lento, así que el verdadero problema es cuando le acompañan otros "necros". Usa la sierra para desmembrarle y luego ralentízale para ganar

tiempo, poder acabar con otros necros y recoger los suministros de la zona.

2. Para pasar la puerta de control ADN debes coger el cadáver junto al registro sonoro y usarlo.

3. En la zona de gravedad cero, esquivar unos bloques que se cierran de golpe, el fuego de unos reactores y acaba con un "necro" fantasma.



CAPÍTULO 15. La efígie debe ser destruida

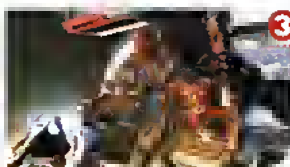
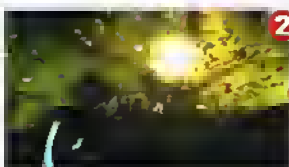
MOMENTOS CLAVE

1. Forma Nicole: El enfrentamiento es con la novia de Isaac, Nicole. Si consigue acercarse a ti estarás muerto, así que mantén las distancias. Además, te saldrán montones de niños "necro". Céntrate en Nicole y ataca sin parar hasta que desaparezca.

2. El punto débil: Se muestra al desaparecer Nicole

durante unos pocos segundos. Dispara a la bola amarilla con el rifle de impulsos para hacerte daño continuado. Tendrás que repetir toda la operación 2 ó 3 veces para acabar con la efígie.

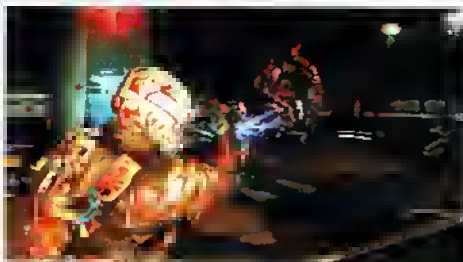
3. Con la ayuda de los amigos: Ellie te echará un último cable para salir de aquí. Vuela hasta la nave y pulsa A o X para que Ellie te ayude a subir.



Las armas

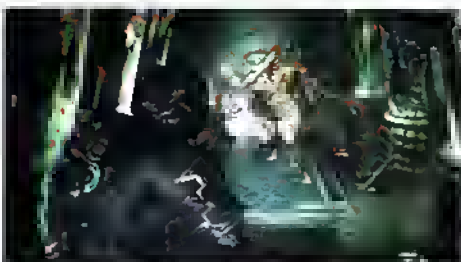
La amenaza necromorfa es bestial, pero el arsenal de Isaac no se queda corto. Aquí tienes todas las armas y el mejor modo de usarlas.

CORTADORA PLASMA



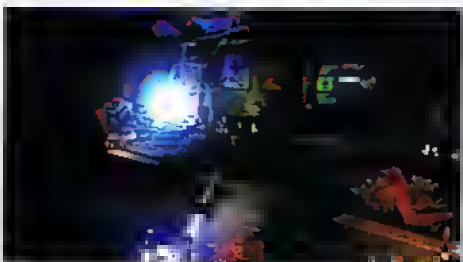
- Es el primer arma del juego, pero no por ello la más débil. Aunque el cañón lineal es más potente, no puedes ponerlo en posición vertical (la cortadora sí).
- Es una de las mejores armas para frenar a los enemigos desmembrando sus piernas, por ejemplo.

RIFLE DE IMPULSOS



- Es lo más parecido a una ametralladora. Resulta perfecta para frenar a enemigos lejanos y el disparo secundario lanza una potente granada.
- Debes usarla siempre con enemigos débiles, como los "necros" niños, que mueren con unos pocos disparos.

CAÑÓN JABALINA



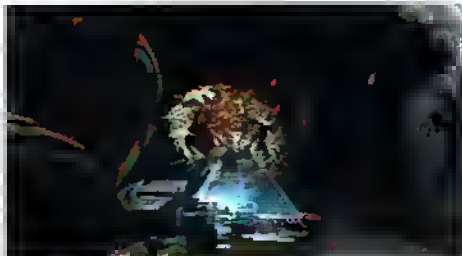
- El lanzador de jabalinas requiere bastante precisión, aunque la fuerza del impacto merece la pena.
- El disparo secundario lo usas pulsando R1 (o R5 en 360) y electrocuta a los que hayas impactado con el disparo principal. Perfecto para grupos de necros.

DETONADOR



- Lanza minas explosivas a los rivales. Si las lanzas contra paredes se convierten en minas trampa que explotan cuando el enemigo contacte con los láseres.
- Con el disparo secundario puedes desactivar todas las trampas que hayas colocado si ya no hay enemigos.

CAÑÓN LINEAL



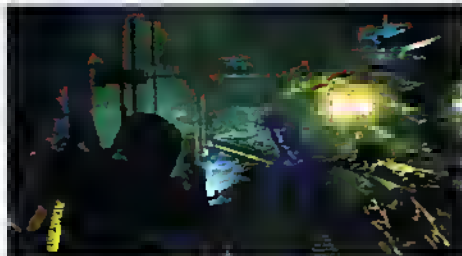
- Es una auténtica bestia desmembradora de grupos de rivales gracias a su amplio rango de alcance.
- Con el disparo secundario (una mina explosiva) haces más daño. El fallo es que no puedes colocar el haz en posición vertical (la cortadora sí que se pueda poner).

RIFLE BUSCADOR



- El rifle buscador es el arma con mayor alcance del juego, aunque requiere mucha precisión en el disparo.
- El disparo secundario es en realidad un zoom que nos permite disparar a los necros más lejanos. Como los niveles son "pasilleros" no tiene mucho uso.

SIERRA TRITURADORA



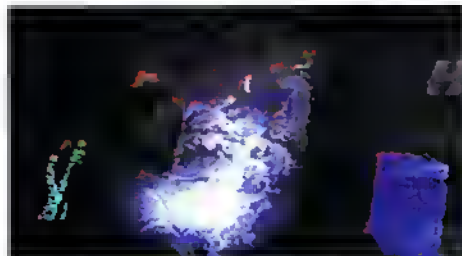
- Para nuestro gusto es el mejor arma del juego junto con la mítica cortadora de plasma. Es perfecta para los encuentros cuerpo a cuerpo con los necromorfos.
- Su disparo secundario lanza una sierra contra los necros. Si los pillas en fila será una carnicería.

LANZALLAMAS



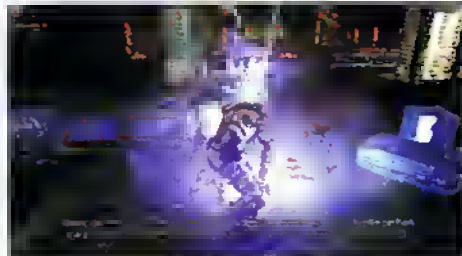
- Este espectacular arma es útil para mantener a raya a grandes grupos de necromorfos que atechen a Isaac.
- El disparo secundario dispara un potente proyectil incendiario que achicharra a los necromorfos y causa mucho daño, pero que gasta demasiada munición.

CAÑÓN DE ENERGÍA



- Crea una onda de energía que daña y derriba a los enemigos. Perfecto para guardar las distancias cuando te acosan demasiados enemigos.
- El disparo secundario concentra la onda en un rayo más potente para usarlo con un enemigo solitario.

RAYO DE CONTACTO



- Es, sin duda, el arma más potente del juego. El precio que debes pagar por su poder es su baja capacidad de munición y un tiempo de recarga demasiado lento.
- Su disparo secundario crea una onda expansiva alrededor de Isaac muy útil si estás acorralado.

Estrategias

Si quieres sobrevivir a esta pesadilla alienígena, aquí tienes unos útiles consejos. El mejor modo de combatir, la manera más óptima de usar las mejoras, qué debes comprar en los almacenes...



CALMA PARA TODOS

Andar con calma es inteligente en dos sentidos. Por un lado **debes avanzar con mucha calma** por los escenarios, observando bien las habitaciones en busca de enemigos, suministros o de objetos especiales. Un buen método para mantenerte con vida si estás con poca energía

es ir poniendo minas detrás y delante tuyo, de modo que los necros que puedan aparecer se lleven una buena sorpresa.

Por otro lado también querrás que los enemigos vayan con más calma, así que tu mejor opción será **ralentizarlos**. Al principio solo dispones de dos cargas para

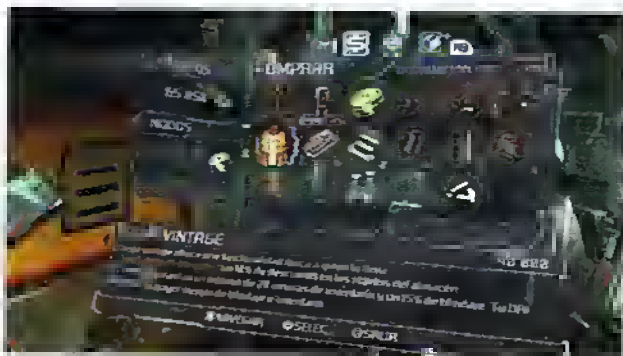
lanzar y además se recargarán muy lentamente. Por eso, nuestro consejo es que **no deberías mejorar ningún arma** (al menos no demasiado) hasta que hayas completado la estabilización y tu traje DRI. Sabemos que es una gran tentación, pero es lo mejor.

VISTIENDO A LA MODA

Los trajes son la mejor manera de mejorar a tu personaje rápidamente. **El mejor traje es el traje avanzado** (al menos en tu primera partida), aunque el traje vintage deberías ponértelo cada vez que cuieras hacer compra de nodos, ya que te da un 10% de descuento.

HABITACIONES DE NODO

Hay mucha diferencia entre el contenido de estas habitaciones. Algunas guardan dinero, nodos y diagramas, pero otras solo munición o botiquines. Llegan tras batallas muy duras, así que **le aconsejamos que siempre lleves un nodo encima para abrirlas**



Partida +

Cuando termines tu aventura por primera vez desbloquearás el modo de dificultad imposible y además el modo de Nueva Partida +, que te permite mantener tus objetos y mejoras y hacerte con nuevos trajes.

CONSEJOS PARA LA SEGUNDA PARTIDA

Lo primero que debes hacer es elegir el nivel de dificultad para tu nueva partida. Aunque podrías sobrevivir a la dificultad difícil o incluso a la extrema andándote con mucho cuidado, **te aconsejamos que elijas otra vez la dificultad normal**. De este modo podrás hacerte rápidamente con los nuevos trajes, mejorar todas las armas (o casi todas) y hacerte con un buen arsenal de botiquines y recargadores de estabilización para guardar en la caja fuerte del almacén. En ese momento sí que estarás en posición de completar la aventura en el nivel extremo. Que puedas o no pasarte el nivel imposible (en el que encuentras menos munición y botiquines, sólo puedes guardar 3 veces y además los enemigos son más fuertes), dependerá de tu habilidad más que nada, ya que empiezas de cero.

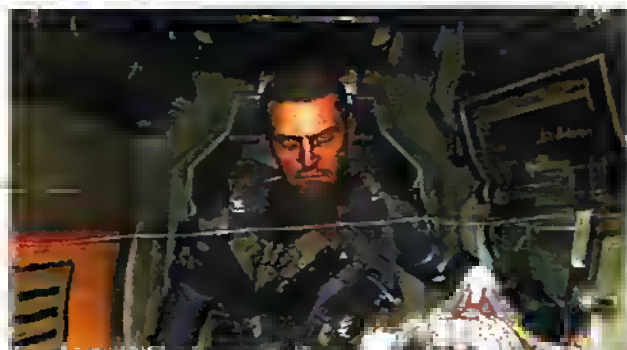
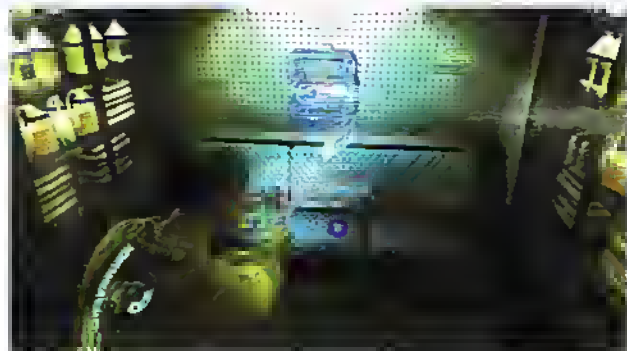
El mejor modo de hacer dinero en el juego es equiparte con el rayo de contacto y en vez de usarlo, vender toda la munición que vayas encontrando. Cada grupo de munición te dará 6.000 cr y si usas el traje vintage de élite te costará 8.500 cada nodo. Así podrás subir las armas mucho más rápido.

NUEVOS TRAJES

Traje de ingeniería de élite: Lo encontrarás en el capítulo 1, en la primera habitación con almacén, junto al nodo de energía del panel. Te aumenta un 25% de blindaje, 25 ranuras de inventario y además un 15% más de recuperación de salud con los botiquines.

Traje de seguridad antidisturbios: Lo puedes comprar en ese mismo almacén. Te da 25% de blindaje, 25 ranuras y un 10% adicional para el rayo de contacto.

Traje vintage de élite: Está casi al final del capítulo 6, en el suelo del centro comercial (cuando Ellie está



en la 2ª planta y se produce el apagón). Cuesta 50.000 créditos, te da el mismo blindaje y ranuras que los anteriores y además un 15% de descuento en tus compras en los almacenes.

Traje avanzado de élite: Lo encontrarás en el capítulo 11, tras salir del ascensor en el que no paran de atacar necromorfos. Te da la misma cantidad de blindaje y ranuras que los anteriores, pero te aporta un 10% más de daño en todas las armas. ¡Mola!



PlayStation 3

Assassin's Creed: La Hermandad



■ ACCIONES Y PREMIOS UPLAY

Como ya hemos comentado antes, Ubisoft ha puesto de moda una forma de conseguir extras al completar acciones siempre y cuando os registréis previamente en su página web: <http://uplay.es.ubi.com/>. Los trucos valen también para Xbox 360.

■ ACCIONES QUE ORGANIZAN UNIDADES:

Problemas técnicos:
10 Unidades. (Relativo a la historia del juego)
Intentad acceder a la secuencia 9 de ADN por primera vez.
Perfeccionista:
20 Unidades. Conseguir 3 medallas de oro

en el programa de entrenamiento virtual del Animus.

Esto ya lo he visto:

30 Unidades. Repetir una memoria.

Un cuchillo en el corazón:

40 Unidades. [Relativo a la historia del juego]
Recuperad el Fruto del Edén.

■ PREMIOS QUE CUESTAN UNIDADES:

Tema del juego:
10 Unidades.

Ropa de noble de Ezio:
20 Unidades.

Ropa de Altair:
20 Unidades.

Armadura de Altair:
20 Unidades.

Mejora la capacidad de tu cañón oculto hasta 10 balas:

30 Unidades.

Personaje multijugador: La Arlequina:

40 Unidades.

■ 008 NUEVAS APARIENCIAS

Para darle un nuevo aire a vuestro personajes, seguid estas indicaciones.

Apariencia Raiden (Metal Gear Solid):

Superad todas las misiones de entrenamiento en el Animus 2.0.

Apariencia Desmond:
Completad la secuencia 8 con el 100% de sincronización.

■ CONSEGUIR NUEVAS CAPAS

Ezio no será Superman, en eso estamos de acuerdo, pero al chico también le gustan las capas, así que vamos a darle un capricho regalándole cuatro nuevas.



Capa Auditora:

Reparad el máximo posible en la misión de la reconstrucción de Roma.

Capa Borgia:
Coleccionad las 100 banderas de los Borgia.

Capa Medici:
Alcanzad el nivel 30 en el juego de Facebook



Assassin's Creed: Project Legacy:

Capa Venetian:

Alcanzad el nivel 30 en juego de Facebook
Assassin's Creed: Project Legacy.

■ EXTRAS Y VENTAJAS

Hay una serie de ventajas que solo se pueden desbloquear al completar ciertas acciones. Además, tenéis que tener en cuenta que estos trucos solo se pueden usar al reproducir memorias.

Viaje en unicornio:

Transforma todos los caballos en unicornios. Para conseguirlo debéis completar la secuencia 1 con el 100% de sincronización.

Nalgas de acero:

Otorga la invencibilidad. Completad la secuencia 2 con el 100% de sincronización.



Asesinato múltiple:

Evita que los asesinatos puedan ser detenidos. Lo podéis conseguir completando la secuencia 3 con el 100% de sincronización.

Hermandad:

Los asesinos que se reclutan para el gremio son solo mujeres. Terminad la secuencia 4 con el 100% de sincronización.

TRUCOS DE LOS LECTORES



Call of Duty: Black Ops

■ TRUCOS EN EL MENÚ PRINCIPAL

¡Hola a todos los que leen esta revista! Hace poco me enteré de un truco para el *Black Ops* y pensé que sería una buena idea compartirlo con los lectores. Cuando estéis sentados en la silla del menú principal, dadle a los botones L2 y R2 hasta que os saltéis. Cuando os levantéis os saldrá un trofeo: luego irros a la parte de detrás de la silla y acercaos al ordenador. Una vez melidos en él, escribid RUSALKA y dadle a Enter; luego poned CD, le volvéis a dar a Enter; luego DOA y, como no, otra vez Enter... ¡¡¡felicidades, acabáis de desbloquear el *Dead Ops Arcade*!! Espero que os guste y saludos a todos.

Álex Rodríguez Carbonell (email)



Último Gremio:

Los asesinos que se reclutan tienen el rango asesino. Finalizad la secuencia 5 con el 100% de sincronización.

Llamar a todos los asesinos:

Se elimina el límite de tiempo. Conseguiréis desbloquearlo completando la secuencia 6 con el 100% de sincronización.



RECONSTRUYENDO ROMA

En el minijuego de reconstruir Roma se plantean diversas tareas que podéis aprovechar para conseguir algunos extras muy valiosos para las armas.

Restaurar cuatro Sastrerías:

Actualización cuchillo del cinturón.

Restaurar cuatro Sastrerías:

Actualiza bolsa de medicina

Restaurar cinco Herrerías:

Maza Cavallieri y Cuchillo carnívoro.

Restaurar ocho Herrerías:

Actualización cuchillo del cinturón.

Restaurar ocho Herrerías:

Actualización vial de veneno.

Restaurar diez Herrerías:

Espada larga.

CONSEGUIR EL PARACAÍDAS

Completad todas las misiones disponibles para la máquina de guerra para que el bueno de Leonardo y no hablamos precisamente de la Tortuga Ninja os lo regale

BlazBlue: Continuum Shift

DESBLOQUEAR FINAL VERDADERO

Completad el modo Historia con Hakumen, Hazama, Jin, Noelie, Raquel y Tsubaki para arder al final real de la historia.

CONSEGUIR MU-12

Completad el modo Historia con Hakumen, Hazama, Jin, Noelie, Raquel y Tsubaki, y desbloquearéis el "Final Verdadero". Terminad ese final y lo que conseguiréis será el escenario y el tema Mu-12.

VERSIONES DE UN PERSONAJE

Completad el modo Score Attack con un personaje para desbloquear todas sus versiones.



VER LOS CRÉDITOS DEL JUEGO:

Si sois de los que gustan de ver quién ha compuesto la música, como se llama el productor ejecutivo o quién era el becario que hacía las fotocopias de los bocetos, completad el modo Arcade y desbloquearéis una opción en la galería que os permitirá ver los créditos.

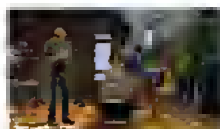
Los Sims 3

TODOS LOS TRUCOS

Poned en pausa el juego y mantened pulsados los botones L1, R1, L2 y R2 para activar el modo trucos. Tendréis acceso a todos los trucos, pero cambiará la posibilidad de conseguir logros.

DBTENER DINERO FÁCILMENTE

Escribid novelas de ficción en vuestro ordenador hasta que ganéis la suficiente habilidad como



para escribir novelas románticas. Una vez escribáis una de este género recibiréis royalties durante seis semanas. Si potenciáis aún más las habilidades de escritura podéis llegar a hacer 40.000 simoleons a la semana.

NBA Jam

DESBLOQUEAR EQUIPOS

Para jugar con los equipos ocultos, introducid estas combinaciones de botones en la pantalla de menú del juego.

EQUIPO BEASTIE BOYS:
↑ [x2], ↑ [x20], ←, →, →, →, →, →

EQUIPO DEMOCRÁTICO:
← [x13] y X. El equipo

cuenta con Barack Obama y Bill Clinton, entre otros.

J. COLE Y EL NOVENO EQUIPO MARMILLA:

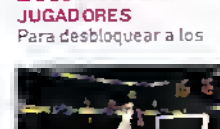
↑, →, ↓, →, ↑, →, ↓, →, X y O

EQUIPO DE LOS REPUBLICANOS:

→ [x13], X. Algunos de sus jugadores son George W. Bush y Sarah Palin, entre otros.

■ DESBLOQUEAR JUGADORES

Para desbloquear a los



jugadores ocultos, haced lo que os indicamos.

Colin Cowherd y Michelle Beadle:

Seleccionad el modo Play Now e introducid "ESP" como nombre del jugador 1 y "NSN" como nombre del jugador 2.

Mark Turmell y Tim Kitzrow:

Seleccionad el modo Play Now e introducid "MJT" como nombre del jugador 1.

Mascotas de la NBA:

Seleccionad el modo Play Now e introducid "MAS" como nombre en el jugador 1 y "COT" como nombre del jugador 2.

Prince of Persia Trilogy

DESBLOQUEAR NIVELES

Cuando hayáis conseguido desbloquear el primer juego de Prince of Persia, introducid estos códigos para avanzar hasta el nivel concreto.



Nivel 02:

KIEJSC.

Nivel 03:

DMKERC.

Nivel 04:

ACCVCQ.

Nivel 05:

XRTLCC.

Nivel 06:

UHLCCQ.

Nivel 07:

RXCTPC.

Nivel 08:

KBJOCC.

Nivel 09:

DFPJNC.

Nivel 10:

SWJJLC.

Nivel 11:

LAGCKC.

Nivel 12:

ZMBTOC.



Xbox 360

Assassin's Creed

■ GUÍA DE LOS TESOROS

Si queréis tener todos los cofres del tesoro que están escondidos a lo largo del juego, no dejéis de consultar esta pequeña guía, que iremos ampliando mes a mes y que vale también para la versión de PS3.

GUARIDA DE LOS

SEGUIDORES: ECHADLO A LOS LOBOS

La encontraréis nada más empujar la Secuencia 3, en el Barrio Viejo, al lado de la Pirámide de Cestia.

Tesoro 1:

Está en la primera celda que hay a mano izquierda.

Tesoro 2:

Al llegar al elevador, tras acabar con los hombres lobo, girad 180° y veréis el tesoro.

Tesoro 3:

Al entrar en la fiesta,



buscad las escaleras de la derecha y subid al balcón. Veréis unas sábanas tendidas y allí está el tesoro. Necesitaréis hacer una carrera libre sobre los candelabros del balcón que hay al oeste.

Tesoro 4:

Partiendo de los candelabros que mencionamos, cruzad por encima de la viga de madera y pasad el arco. Está allí escondido.

GUARIDA DE LOS

SEGUIDORES:

EL SEXTO DÍA

Al comenzar la Secuencia 6 se halla esta guarida, a la que se puede llegar desde dentro del patio del Palacio de Letrán.

Tesoro 1:

Estaréis cerca cuando

veáis una zona en la que el suelo está quemado. Descended un poco para llegar al tesoro.

Tesoro 2:

Llegará un punto en el que tendréis que saltar a un hueco en la pared para poder alcanzar una plataforma que sobresale. Pues bien, en ese hueco, detrás de una estantería, encontraréis el siguiente tesoro.

Tesoro 3:

En el nivel más bajo de la estancia, hacia el norte, se encuentra el tesoro.



Retos Élite:

Y, ↑, X, LT, RT, A.
Súper Pociones de fuerza:

X, ←, →, A, RT, RB.

Hechizo Protego Totalum más fuerte:

Y, B, ↑, ←, RT, →.

WWE vs. RAW 2011

■ CÓDIGOS PARA EXTRAS

Id a la opción de introducir códigos que está en Opciones dentro de "My WWE", y escribid cualquiera de estos para conseguir los extras.



SLURPEE:

Equipamiento de lucha callejera de John Cena y camiseta para el avatar.

apexpredator:

Atuendo alternativo de Randy Orton.

8thannuattribute:

Desbloquee el escenario Tribute to the Troops.

■ DESBLOQUEAR LUCHADORES

"Stone Cold" Steve

Austin:

En el Road to Wrestlemania de Christian, ganad el Wrestlemania Challenge contra Stone Cold. Previamente debéis completar todos los Challenges Matches.

The Rock:

TRUCOS DE LOS LECTORES



GTA San Andreas

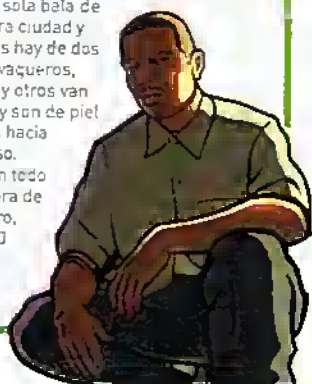
Hola Hobby Consolas ¿qué tal? Os mando un consejo, verdaderamente útil (sobre todo para el que juegue sin trucos) para el GTA: San Andreas.

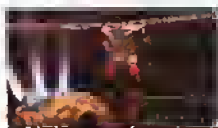
Sirve para tener de 2000 a 3000 \$ gastando una sola bala de la pistola. Lo que hay que hacer es ir a la primera ciudad y dar una vuelta hasta encontrar un traficante. Los hay de dos tipos: unos van vestidos con una camisa negra, vaqueros, una cadena de oro al cuello y son de piel negra; y otros van con una sudadera beige con capucha, vaqueros y son de piel blanca. Si le acercas a ellos cruzarán los brazos hacia abajo y te preguntarán si quieres un poco de...eso.

Ni caso, ponte detrás de ellos y métele un tiro en todo el "colodrillo". Cuando mueran soltarán la friolera de 2000 a 3000\$. Si al hacerlo ves que no sale dinero, tranquilo, es que la consola tarda un poco (5 ó 10 segundos) en cargar tantos fajos de billetes.

Eso es todo, que os sea útil.

Christian Sánchez Oelgado (email)





En el Road to Wrestlemania "vs. The Undertaker", venció el Wrestlemania Challenge contra The Rock, después de completar todos los previos Challenges Matches.

Rob Van Dam: Completó el RTWM de Rey Misterio consiguiendo un KO Técnico con el Rey.

Vince McMahon: En el RTWM de John Cena, ganó el Wrestlemania Challenge contra Vince McMahon, Sheamus y Drew McIntyre. Luego completó todos los previos Challenges Matches.

Jake "The Snake" Roberts: En el RTWM "vs. The Undertaker", no debéis recibir daño en ninguna parte del cuerpo en la semana 9 durante la lucha contra Jake Roberts.

Jimmy "Superfly" Snuka: En el RTWM "vs. The Undertaker", debéis conseguir ganar en menos de 3 minutos en la semana 10.

Paul Bearer (solo modo Manager): En el RTWM "vs. The Undertaker", debéis conseguir ganar en menos de 90 segundos durante la semana 12.

Ricky "The Dragon" Steamboat: En el RTWM de Chris Jericho, superad el Wrestlemania Challenge contra Ricky Steamboat después de completar todos los Challenges Matches.

Terry Funk: En el Road to

Wrestlemania de Rey Misterio, ganó el Wrestlemania Challenge contra Terry Funk después de superar todos los Challenges Matches.

Monje (Druid): Completó los 5 Road to Wrestlemania al 100%.

Brie Bella: Ganó un Women's Title con cualquier diva en un PPV (WWE Universe). Luego, venció a Brie Bella después de que Vince McMahon te ordene luchar contra ella.

Ezekiel Jackson: Ganó cinco combates 1 vs 1 en "WWE Superstars" con cualquier superestrella (WWE Universe). Luego, venció a Ezekiel Jackson después de que Vince McMahon os ordene luchar contra él.

Finlay: Venció en un combate 1 vs 1 en "Smackdown" con cualquier superestrella (WWE Universe). Luego, ganó a Finlay después de que Vince McMahon os pida luchar contra él.

Gail Kim: Ganó en un combate 1 vs 1 luchando manejando a cualquier diva contra otra diva (WWE Universe). Tras esto venció a Gail Kim después de que Vince McMahon os obligue a luchar contra ella.

Vladimir Kozlov: Ganó un combate estilo 1 vs 1 en "Raw" con cualquier superestrella (WWE Universe). Luego venció a Vladimir Kozlov después de que Vince McMahon os ordene luchar contra él.

William Regal: Debéis superar 10



EL TONTOTRUCO



Mafia II

■ ROBAR COCHES FÁCILMENTE

Hola, es la primera vez que os escribo y como no sé muy bien dónde escribir esto, os lo mando como Tontotruco. Bueno, este truco lo encontré por error jugando el otro día. Se trata de lo siguiente: vosotros, cuando vayáis a robar un coche, usad las ganchos (sin que os pille la poli, claro). Esperad a que venga el dueño para que se lo lleve (no os hará nada) y cuando ya se haya ido acabad el proceso de robar el coche. Seguidamente el dueño bajará del coche como si alguien le hubiera sacado. Ya podréis conducir el coche, pero estaréis unos cuantos metros más atrás del coche, simulando tenerlo volante y estando sentados en el aire. El volante del coche también se moverá. Al cabo de un rato se irá yendo solo hacia el sitio, pero para entonces será como ser invisible. Talla media para la camiseta. ¡Gracias y hasta pronto!

Pol Rovira (email)

combates 1 vs 1 en "WWE Superstars" con cualquier superestrella (WWE Universe). Luego, venció a William Regal después de que Vince McMahon os ordene luchar contra él.

Yoshi Tatsu: Ganó 5 combates 1 vs 1 en "Raw" con cualquier superestrella (WWE Universe). Luego, ganó a Yoshi Tatsu después de



Vince McMahon os ordene luchar contra él.

Zack Ryder: Ganó un combate 1 vs 1 en "WWE Superstars" con cualquier superestrella (WWE Universe). Luego, ganó a Zack Ryder después de que Vince McMahon os pida luchar contra él.

Goldust: Ganó 10 peleas 1 vs 1 en "Raw" con cualquier superestrella (WWE

Universe). Luego, venció a Goldust después de que Vince McMahon os ordene luchar contra él.

Mickie James: Salid vencedores de 5 combates estilo 1 vs 1 con cualquier diva contra otra diva (WWE Universe). Luego, ganó a Mickie James después de que Vince McMahon os obligue a luchar contra ella.

Mike Knox: Ganó 5 combates 1 vs 1 en "Smackdown" con cualquier superestrella (WWE Universe). Luego, venció a Goldust después de que Vince McMahon os ordene luchar contra él.

Nikki Bella: Venció en un Women's Title con cualquier diva en un PPV (WWE Universe). Luego, ganó a Nikki Bella después de que Vince McMahon os ordene luchar contra ella.

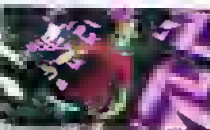
Shelton Benjamin: Ganó 10 peleas 1 vs 1 en "Smackdown" (WWE Universe). Luego, venció a Shelton Benjamin después de que lo ordene Vince McMahon.

Wii

DJ Hero 2

■ DESBLOQUEAR TODOS LOS CODIGOS

Dentro del menú de trucos, introducid cualquiera de estos códigos para conseguir su efecto. Tened en cuenta que al meter trucos se desactivan los marcadores:



Open The Trap:

Juega con DJ Deadmau5.

I Hate Crossfading:

Auto Crossfade.

Soothing:

Auto Scratch.

Look No Hands!:

Auto Tapper.

How You See Me:

DJ invisible.

In Trance We Trust:

Juega con DJ Tiesto.

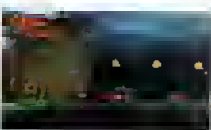
Look No Hands!:

Acciones automáticas.

Donkey Kong Country Returns

■ DESBLOQUEAR MODO ESPEJO

Superad todos los niveles K consiguiendo las letras KONG en todas las fases. Cuando lo hayáis hecho aparecerá un templo de oro en el mapa del mundo. Completad el nivel del templo y



desbloquearéis el "Modo Espejo", que consiste en un modo de dificultad muy alta, en el que jugaréis con una sola vida y además sin poder usar a Diddy ni tampoco items.

■ JUGAR EN EL TEMPLO BANANA

Para desbloquear el templo Banana, lo que tenéis que hacer es completar el juego recogiendo todas las letras KONG y haceros con todas las esferas de cada uno de los templos. Cuando lo hayáis conseguido todo, la puerta del templo se abrirá y podréis entrar.

■ CONSEGUIR VIDAS EXTRA

Si cargáis una partida guardada mientras tengáis la batería Wiimote en un nivel bajo, se mostrará un mensaje de Cranky en el que os advertirá de que la batería está baja y os regalará vidas extra para echaros una mano.



■ MONEDAS DK INFINITAS

Buscad el primer puesto de contral en el mundo 2-2 (Steppy Sands). Al encontrarlo veréis dos cañones de calamar debajo de un puente. Pulsad el botón de saltar y la cruceta hacia arriba para rebotar desde el calamar más bajo hasta el calamar más alto, saltad de nuevo sobre el calamar más alto para ir hasta el calamar

más bajo. Al hacerlo los pobres bichos empezarán a soltar monedas. Podéis rebotar todo el tiempo que queráis, porque las monedas seguirán saliendo todo el tiempo.

El Señor de los Anillos: Las Aventuras de Aragorn

■ TODOS LOS EXTRAS Y VENTAJAS

En el menú de trucos, introducid cualquiera de estas claves y recibiréis el poder o la ventaja correspondiente:

PARA ARAGORN:

Z1122:

Fuerza infinita.

C2C2:

Munición infinita.

Z22BB:

Dinero infinito.

PARA GANDALF:

B1B1:

Magia infinita.

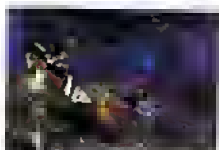
Epic Mickey

■ DESBLOQUEAR NEW GAME +

Cuando terminéis la aventura, cargad el archivo con la partidas que hayáis guardado, como si fuerais a jugar de nuevo, y se desbloqueará la opción New Game +. Es un modo de juego en el que empezareis con todos los objetos que ya hubierais conseguido.

■ DIBUJOS ANIMADOS CLÁSICOS

En las transiciones 2D de las diferentes fases es posible recolectar películas, en concreto una por fase. Si las recogéis todas podréis ver un par



de cortos en los Extras del Menú Principal:

Mickey Mouse-

"The Mad Doctor":

Coleccionad 20 rollos.

Oswald the Lucky Rabbit-

"Oh What a Knight":

Conseguid 30 rollos.

■ EL APARTAMENTO DE WALT DISNEY

Tras completar el nivel "The Lonesome Manor", volved a la calle principal y hablad con el Gremilin de la sala recreativa. Al hacerlo os enteraréis de que la máquina tiene otra función, pero que solo se activará con 30 chispas. Al dárse las, el Gremilin os dirá que algo se ha activado en la estación de bomberos. Terminad de hablar con él y luego saltad para llegar a la ventana que se encuentra encima de la puerta de la estación y entonces Gus os preguntará si queréis entrar al apartamento de Walt Disney. Al entrar encontrareis multitud de bocetos y dos e-Tickets de oro en los que aparece Oswald y que tienen un valor de 130 Tickets.

Goldeneye 007

■ CONSEGUIR EXTRAS Y VENTAJAS

Introducid estos códigos en el menú de extras para desbloquear ventajas.

Not!!!11:

Desbloquea el modo TAG (solo en multijugador local).



Invisible Evrything:
Permite la invisibilidad
solo en multijugador
local.
<477MYFR13NDS4R3SP1
35>:
Desbloquea el modo
Donkey Kong, con el
que los personajes del
multijugador tendrán
grandes cabezas (se
vuelve al estado normal
restaurando los valores
predeterminados).

Sonic Colours

■ EL MODO SUPER SONIC

Para desbloquear esta
modalidad de juego
debéis conseguir los
180 anillos rojos de
cada uno de los 36 actos
principales. Cuando
los tengáis, os tocará
completar las 21 fases de
simulación en el modo
para un jugador. Una
vez lo consigáis todo, la

opción Satélite del menú
principal se iluminará,
permitiendo que juguéis
en el modo Super Sonic.
Eso sí, tened en cuenta
que esta modalidad de
juego no se puede utilizar
en el modo desafío.

■ **MITEN EL
SIMULADOR DE SONIC**
Coleccionad 30 anillos
rojos para desbloquear
el personaje Mii y poder
usarlo en el juego
Simulador de Sonic.

■ **CREDITOS
INTERACTIVOS**
Después de completar la
historia (no es necesario
que la tengáis al 100%,
solo que terminéis el
juego) y ver el final y
los créditos, aparecerá
una estrella del arco
iris en la pantalla de
Mapa. Pinchad sobre
ella cuando queráis para
volver a ver la secuencia
de créditos, pero esta vez
en modo interactivo.

■ **CONSEGUIR
VIDAS EXTRA**
Tras completar cada
nivel del juego aparece
la pantalla de resultados
en la que se muestra el

rango y la puntuación que
habéis conseguido. Saltad
en repetidas ocasiones
y rompéis los números,
haciendo caer los anillos
de oro. De esta forma
lograréis, al menos, una
vida extra.

Spiderman: Shattered Dimensions



■ **DESELOQUEAR TRAJES**

Introducid estas
combinaciones de
botones después del
tutorial para conseguir el
traje correspondiente:
TRAJE SPIDER-HERO
(NIVELES 209F)

↑, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑

↓ y ↑.
TRAJE SPIDER-
ESCARLATA (NIVELES
AMAZING):

→, ↑, →, →, ↑, →, ↑, →

↑, → y →.
TRAJE ZONA NEGATIVA
(NIVELES NOIR):

→, →, →, ↑, →, ↑, ↑ y →.

Super Mario All Stars

■ **CONSEGUIR VIDAS INFINITAS**

En el mundo 3-1 de
Super Mario Bros. 1
convertíos en Super
Mario usando la seta.
Seguid hasta el final,
sin dejar de ser
Super Mario, y en las
escaleras que llevan a
la bandera final saltad
sobre las dos tortugas
que encontrareis. Al
hacerlo, el segundo
caparazón golpeará
la estrella y volverá
hacia vosotros. Saltad
encima y mantened

el equilibrio para ir
consiguiendo tantas vidas
extras como queráis.
En el mundo 1-2 de Super
Mario Bros. 3, subid por
la primera colina con
el traje de Mapache y
saltad sobre la tubería
horizontal. Esperad unos
segundos y empezarán a
aparecer un montón de
Goombas por la tubería.
Saltad encima de uno
de ellos y dejad pulsado
el botón de salto para
volar por los aires. Al
caer, hacedlo sobre otro
Goomba y repetid el
proceso todas las veces
que queráis para
ir consiguiendo vidas.

WWE Smackdown! vs. RAW 2011

■ **CONSEGUIR NUEVOS ESCENARIOS**

Si queréis más arenas
en las que pelear, recordad
lo que os indicamos.

Backlash:
Ganad una pelea en
Backlash.

Bragging Rights:
Ganad en Bragging
Rights.

ECW:
Venced en SummerSlam
Survivor Series:

Ganad un combate en
Survivor Series.

The Bash:
Lograd una victoria
en The Bash.

Breaking Point:
Ganad en Breaking Point.

TLC:
Lograd la victoria en TLC.

Tribute To The Troops:
Venced en WrestleMania
XXVI.

Judgment Day:
Ganad en Royal Rumble.



TRUCOS DE LOS LECTORES

Epic Mickey

Hola, soy Guillermo, tengo casi 15 años y
os envío un truco para Epic Mickey.
Cuando te caes de una distancia
considerable te suelen quitar
vidas. Si haces lo siguiente no
te quitarán nada: si has dado un
salto, antes de tocar el suelo da el
doble salto y no pasará nada. Si te
caes después de dar los dos saltos,
antes de tocar el suelo agita el
mando. Así Mickey hará un giro
y llegará al suelo sin hacerte
daño. Es la primera vez que
escribo, espero que haya
suerte. Un saludo y desde
aquí ¡No a la piratería!

Guillermo Guzmán (email)



Nintendo DS

Dragon Quest IX

■ CUMPLEAÑOS DEL HÉROE

Cuando decidáis la fecha en que vuestro héroe cumple los años, sincronizad el reloj de la Nintendo DS para hacerlo coincidir con el cumpleaños del personaje. De esta forma, cuando estéis buscando un botón, el porcentaje de objetos que los enemigos dejarán caer será mucho mayor al normal.

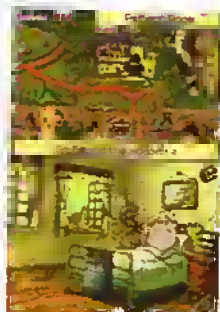
■ TIENDA SECRETA EN DOUBRIDGE

Dingios a la zona de atrás de la tienda que hay en Doubridge. Allí encontraréis una puerta oculta que esconde unas escaleras. Bajad por ellas y estaréis en un tienda secreta repleta de objetos poco habituales.

El Profesor Layton y el Futuro Perdido

■ ENFRENTAMIENTO CON OIMITRI

Sabemos lo frustrante que es estar a punto de terminar el juego y que el bueno de Dimitri nos



estropee la fiesta una y otra vez. Para eso, y si estéis verdaderamente desesperados, os desvelamos la combinación correcta para vencerle:

1 - 5
1 - 4
4 - 3
3 - 2
1 - 1

El Señor de los Anillos: Las Aventuras de Aragorn

■ CONSEGUIR TODOS LOS EXTRAS

Entrad en el apartado de Trucos del menú principal y ejecutad las siguientes combinaciones de botones para desbloquear

las ventajas.

Moral Infinita:

→, →, →, →, Gatillo izquierdo, Gatillo derecho. Gatillo izquierdo, Gatillo derecho, Y, X.

Velocidad Doble:

→, →, →, Gatillo izquierdo, Gatillo izquierdo, Gatillo izquierdo, Gatillo derecho, Gatillo derecho, Gatillo derecho, X.

Flechas infinitas:

→, →, →, X, X, X, Gatillo izquierdo, Gatillo derecho, Gatillo izquierdo, Gatillo derecho.

Fuego rápido:

Y, X, →, →, X, Y, Gatillo izquierdo, Gatillo derecho, X, Y.

Golden Sun: Oscuro Amanecer

■ ACCEDER A CROSSBONE ISLE

Crossbone Isle es la mazmorra opcional que se encuentra al final del juego. Para acceder a ella tenéis que acabar con el jefe final y proceder a guardar la partida después de ver los créditos finales del juego. Cuando terminen, cargad la partida que acabáis de guardar. Al empezar a jugar, id hacia el sur de Tonfon, donde veréis un mar en forma de península en el borde del mundo. En ese lugar encontraréis un remolino por el que debéis ser absorbidos. Luego tenéis que navegar en dirección este, desde el punto en el que os dejé el remolino. Si lo habéis hecho todo correctamente llegaréis a una isla donde está la

entrada a Crossbone Isle, mazmorra en la que os espera el verdadero jefe.

Last Window

■ JUGAR AL FINAL ALTERNATIVO

Completad el juego sin tener que consultar cualquiera de los archivos clasificados que se encuentran al final de cada capítulo de la novela y conseguiréis acceder al final alternativo y al epílogo de la historia.

■ CÓMO CONSEGUIR 9-BALL

Completad el juego por primera vez.

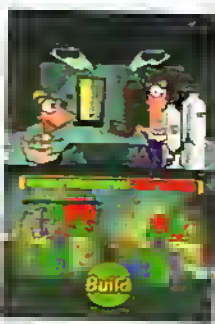
■ CONSEGUIR PINKIE RABBIT LAGO

Comprad una bebida de la máquina expendedera en el capítulo 6 e intercambiad el tapón ganador de la botella con la señora Patricia o con Sidney para lograrlo.

Phineas y Ferb

■ ACTIVAR LA OOBLE VELOCIDAD

Para aumentar la velocidad del juego al doble: A, B, L, R y Select en la pantalla de título.



Ghost Trick Detective Fantasma

■ ACCEDER A LA BASE DE DATOS

Terminad el juego y desbloquearéis toda la base de datos, que consta de los 33 personajes y de los 14 escenarios que componen la aventura. Todos estos elementos tienen información específica basada en el progreso que hayáis tenido en el juego. Podéis acceder a ella pinchando en el icono situado en la parte superior izquierda de la pantalla (o pulsando Start) en la pantalla de inicio del juego una vez que hayáis completado la historia.

PSP

God of War: Ghost of Sparta

■ OBJETOS ESPECIALES

Completad lo que os indicamos en cada caso para conseguir el objeto:
Ambrosia de Alrodila (Alaque de Sparta): Completad el minijuego del sexo tres veces.
Lechuza de Alenea (Encontrar tesoros): Está después de que Kratos destruya la estatua de Athena, en una pila de escombros.



Huesos de Ares (Magia Infinita):

Entrad en el Dominio de la Muerte a través de la Puerta de la Muerte en Atlantis y mirad hacia el sur.
Brazalete de Calisto (Gana los minijuegos): Después de derrotar a Calisto, buscad en la tierra cerca del combate.
Pala (Juega como Zeus en la Arena de Combate): Desbloqueen todo del Templo de Zeus y avanzad por el camino que se abre.
Anillo del Rey (10% más de orbes rojos): Después de que el Rey Midas convierta la lava en oro, buscad en la zona que tocó.

■ APARIENCIAS ALTERNATIVAS

Podéis conseguir nuevas apariencias para vuestro personaje si hacéis esto: Os damos. Completad el juego.

Armadura de Dios:

Terminad el juego.

Legionario:

Introducid el código de la versión preventiva del juego.

Robot:

Compradla en El Templo de Zeus por 70.000 orbes.
Zeus/ Sepulturero: Desbloqueen todos los bonus en El Templo de Zeus, resolved el puzzle y usad la pala. Esta apariencia solo se puede usar en el campo de batalla

Kingdom Hearts: Birth by Sleep

■ OPCIÓN ARCHIVOS TRINITY

Tenéis que completar el modo Historia con cualquier personaje.

■ ENFRENTARSE A LOS JEFES SECRETOS

Ya hay que tener ganas para enfrentarse porque si a los Jefes Secretos del juego, pero bueno... hay gente para todo.

Lingering Spirit Vanitas:

Tenéis que completar la Historia Final para poder luchar con Lingering Spirit Vanitas durante la historia de Terra, Ventus y Aqua.

Mysterious Figure:

Derrotad a Lingering Spirit Vanitas en Keyblade Graveyard para poder luchar con Mysterious Figure durante la historia de Terra, Ventus y Aqua.



■ DESBLOQUEAR LA HISTORIA FINAL

Recoged todos los informes Xehanort con cada uno de los personajes y completad sus modos historia para desbloquear la Historia Final.

NBA 2K11

■ TENER TODOS LOS EXTRAS

Introducid estos códigos dentro del menú de trucos para conseguir el efecto deseado:



Jugar como Michael Jordan novato en Creando una Leyenda: icanbe23

Equipo 2K Sports: 2ksports

Equipo 2K Sports China: 2kchina

Equipo de desarrollo de NBA 2K: nba2k

Equipo de "Visual Concepts": vteam

Balón ABA: payrespect

World Rally Championship

■ EXTRAS CON EL NOMBRE O PERFIL

Cread un perfil con cualquiera de estos nombres y conseguiréis

to que os indicamos:

DOVECAM:

Vista de pájaro.

UGLYMUGS:

Avatares extra.

MAXPOWER:

Añade un impulso superior al coche Extreme 05.

PAOLLOCK:

Desbloquea el modo experto.

SPOOKY:

Desbloquea el coche fantasma.

AITRIAL:

Tiempo fantasma en modo contrarreloj.

DOVECAM:

Cámara interior.

UGLYMUGS:

Avatares de bonus.

reverse:

Controles invertidos.

■ DESBLOQUEAR COCHES

Ganad el WRC Championship en dificultad Novato o Profesional para conseguir estos coches: 307 WRC Version, Fabia WRC Evolution, Ford Focus RS WRC Evolution, Mitsubishi Lancer WRC05 Evo, Wheels Evolution/PTC Evolution, Subaru Impreza WRC 2005 Spec A/B, Xsara WRC Evolution.

■ DESBLOQUEAR EL MODO EXPERTO

Completad el Modo Championship en dificultad profesional.

■ CONSEGUIR EL MODO EXTREMO

Completad el Modo Championship en dificultad experto.





Este suplemento se vende conjunta e inseparablemente con Hobby Consolas 233.
Prohibida su venta como producto independiente.



axel springer